YP-Q2

MP3-spelare

Bruksanvisning

föreställ dig möjligheterna

Tack för att du har köpt den här produkten från Samsung.

För att få en mer komplett tjänst, registrera produkten på adressen

www.samsung.com/register



funktioner på din nya MP3-spelare

Snygg, smart, tillförlitlig och kul att använda. Din nya MP3-spelare är allt detta och mycket mer. Den moderna tekniken erbjuder ett fylligt ljud, bilder av hög kvalitet och olika action-spel. Du kommer att älska den här nya MP3-spelaren, oavsett om du använder den när du tränar, hämtar dina favoritlåtar, eller lyssnar på FM-Radio. Använd den en gång, så kommer du att undra hur du någonsin klarade dig utan den.

“MULTI” I MULTIMEDIA FÅR EN NY INNEBÖRD

Vi kallar det här en MP3-spelare, men den har så mycket mer. Du kan titta på bilder, text, filmer, lyssna på FM-Radio och spela spel.

TOUCHNAVIGERING!

Du använder touch-knapparna när du ska navigera i menyerna.

LDC-SKÄRM I FÄRG

Levande färger och bilder erbjuds på den breda LCD-skärmen.

FRIHETEN MED FAVORITER I MP3-SPELAREN!

Du kan skapa spellistor med din favoritmusik.

LÄNGRE SPELTID OCH SNABBARE ÖVERFÖRING!

Ett fulladdat batteri kan spela upp till 50 timmar musik eller 4 timmar film. Överföringstiden är kortare. Tack vare USB 2.0-stöd är spelaren mycket snabbare än modeller med USB 1.1.

AKUSTISKT UNDERVERK

Din nya MP3-spelare har inbyggd DNSe™ (Digital Natural Sound-motor), Samsungs unika ljudteknologi som har skapats för att erbjuda rikare och djupare ljud för en oslagbar musikupplevelse.

säkerhetsinformation

Vad står ikoner och tecken för i den här bruksanvisningen:

VARNING	Innebär att risk för dödlig eller allvarlig personskada föreligger.
ANMÄRKNING	Innebär att det finns en potentiell risk för person- eller materialskada.
ANMÄRKNING	För att minska risken för brand, explosion, elektriska stötar, eller personskada vid användning av din MP3-spelare, följer du de här grundläggande säkerhetsföreskrifterna.
OBS!	Står för råd eller refererande sidor som kan vara av hjälp för att hantera spelaren.

	Försök INTE.
	Demontera INTE.
	Rör INTE.
	Följ anvisningarna explicit.
	Koppla ur kontakten ur vägguttaget.
	Kontakta servicecenter för hjälp.

De här varningstecknen finns för att förhindra skada på dig och andra. Följ dem explicit. Förvara den här texten på en säker plats för framtida användning, efter att du har läst den.

säkerhetsinformation

Den här bruksanvisningen beskriver hur du använder din nya MP3-spelare på bästa sätt. Läs den noggrant för att undvika att skada spelaren och dig själv. Var särskilt noggrann med följande punkter:

SKYDDA DIG SJÄLV



- Montera inte isär och reparera eller modifiera produkten på egen hand.



ANMÄRKNING

- Undvik väta och tappa inte produkten i vatten. Slå inte på produkten om den blir våt, eftersom det kan orsaka elektriska stötar. Kontakta istället ett Samsung kundcenter nära dig.
- Använd inte produkten under åskväder. Det kan orsaka tekniskt fel eller risk för elektriska stötar.



ANMÄRKNING

- Använd inte hörlurar när du cyklar, kör bil eller kör motorcykel.
  Detta kan orsaka svåra olyckor och är dessutom olagligt i vissa regioner. Användning av hörlurar när du joggar eller promenerar, och framför allt vid övergångsställen, kan orsaka allvarliga olyckor.
- För din säkerhet ska du se till att hörlurskabeln inte kommer i vägen för armar eller andra objekt i omgivningen.



VARNING

- Förvara inte produkten på platser där den utsätts för damm, smuts och sot då det kan orsaka brand eller elektrisk stötar.

SKYDDA DIG SJÄLV



- Om du använder hörlurar under en längre tid kan det leda till hörselskador.
  Om du utsätts för ljud som överstiger 85 dB under en längre period kommer din hörsel att påverkas negativt. Ju högre ljud desto allvarligare hörselskador (ett normalt samtal har en ljudnivå på mellan 50 och 60 dB och ljudnivån i trafiken ligger på cirka 80 dB). Vi rekommenderar att du ställer in volymnivån på medium (mediumnivån är vanligtvis mindre än 2/3 av maximum).
- Om du hör ett ringande ljud i öronen ska du genast sänka volymen eller sluta använda hörlurar eller öronsnäckor.

SKYDDA DIN MP3-SPELARE



- Lämna inte spelaren i temperaturer över 95°F (35°C), såsom en bastu eller en parkerad bil.
- Utsätt inte produkten för hårda stötar genom att tappa den.
- Lägg inte tunga föremål ovanpå produkten.
- Se till att inga främmande ämnen eller damm kommer in i produkten.
- Placera inte produkten nära magnetiska föremål.



- Säkerhetskopiera viktig data. Samsung ansvarar inte för dataförlust.
- Använd alltid tillbehör direkt från, eller godkända av, Samsung.


ANMÄRKNING

- Spraya inte vatten på produkten. Rengör aldrig produkten med kemiska ämnen som bensen eller thinner, det kan orsaka brand, elektriska stötar eller förstöra ytan.


ANMÄRKNING

- Om du inte följer instruktionerna kan det leda till fysiska skador eller skador på produkten.


OBS!

- Vid utskrift av den här bruksanvisningen rekommenderar vi att du skriver ut i färg och markerar “Anpassa till sida” som utskriftsalternativ för bättre visning.

innehåll

GRUNDERNA 9

EMODIO 30

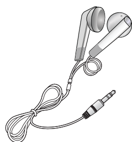
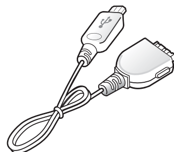
innehåll

innehåll

grunderna

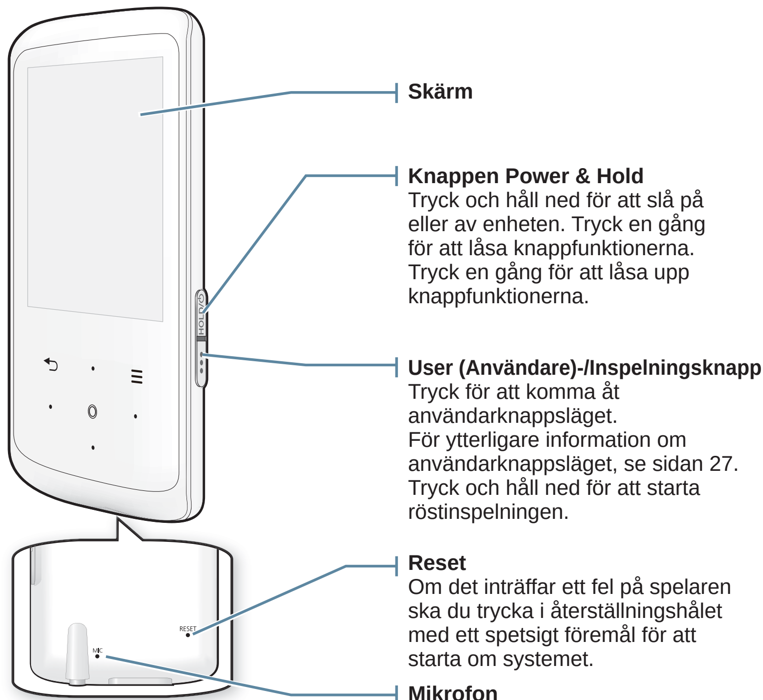
VAD INGÅR

Din nya MP3-spelare levereras med följande tillbehör.
Kontakta din återförsäljare om du saknar något av dessa tillbehör.

		
Spelare	**Hörlurar**	**USB-kabel**

Tillbehören i din kartong kan skilja sig något från dessa.

DIN MP3-SPELARE



DIN MP3-SPELARE (Fortsättning)

De här knapparna är rörelsekänsliga knappar.

Meny-knapp
Tryck lätt för att visa menyn.

Knapp för att justera volymen uppåt
Tryck lätt för att öka volymen eller gå till en överordnad post eller meny.

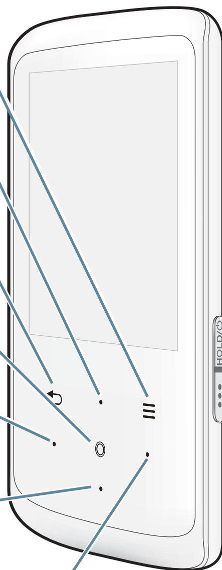
Bakåtknapp
Tryck lätt för att komma till föregående skärmvisning. Tryck och håll in för att gå till huvudmenyskärmen.

Uppspelning/Paus, Välj
Tryck lätt för att välja uppspelning/paus och funktion, gå till nästa skärmvisning.

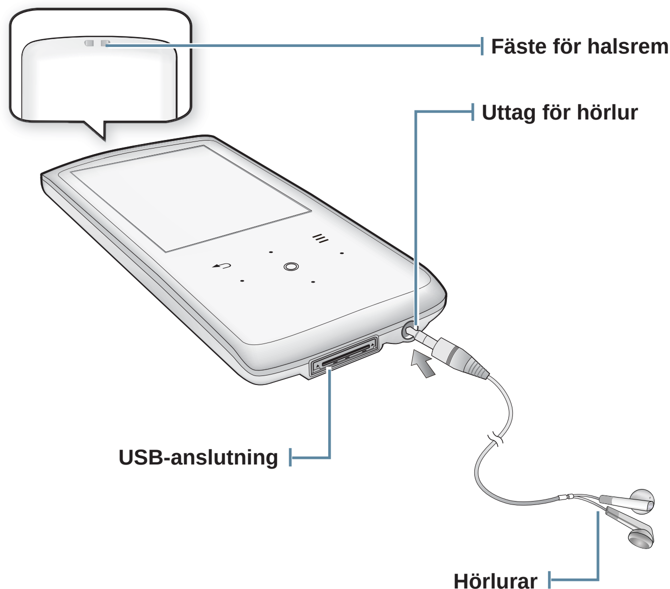
Vänster knapp
Tryck lätt för att gå till föregående spår eller meny för att spela upp aktuellt spår från början.Tryck och håll ned för att snabbt söka spår.

Knapp för att justera volymen nedåt
Tryck lätt för att minska volymen eller gå till en underordnad post eller meny.

Höger knapp
Tryck lätt för att gå till nästa spår eller meny. Tryck och håll ned för att snabbt söka spår.



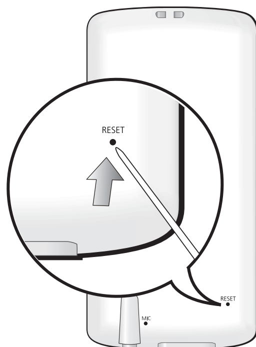
DIN MP3-SPELARE (Fortsättning)



Märkt med “L” för vänster hörlur och “R” för höger. Fungerar även som antenn för FM-Radio i MP3-spelaren.

ÅTERSTÄLLA SYSTEMET

Om det inte går att slå på MP3-spelaren eller om din dator inte känner av spelaren när du ansluter den kanske du måste återställa systemet.



Tryck in återställningsfunktionen (Reset) på undersidan av enheten med ett smalt föremål,t ex ett gem.

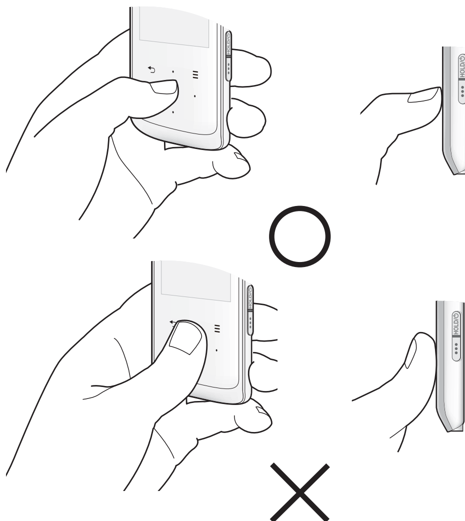
- Systemet återställs till ursprungsläget.
- Återställningsfunktionen tar inte bort tidsinformation och data som ligger lagrat på det inbyggda minnet.



- Tryck inte i mikrofonhålet med ett vasst föremål, eftersom det kommer att skada produkten.

ANVÄNDA TOUCH-KNAPPARNA

Tryck på touch-knapparna med fingertoppen.

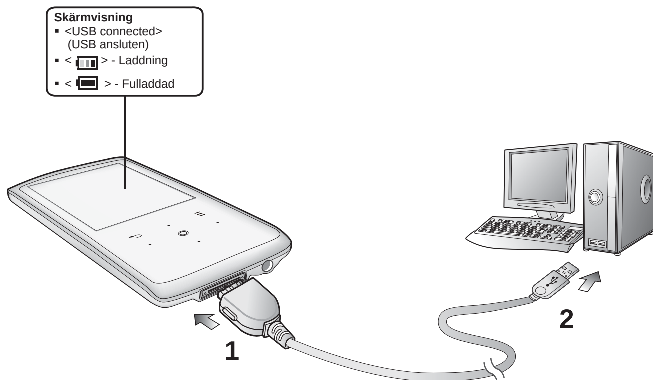



OBS!

- För att undvika skada på touch-knapparna skall du inte använda något annat föremål än dina fingrar för att manövrera skärmen.
- Använd inte touch-knapparna med smutsiga fingrar.
- Tryck inte på touch-knapparna med handskar på.
- Touch-knapparna kanske inte fungerar om du använder nageln eller något annat föremål, som en kulspetspenna.

LADDA BATTERIET

Ladda batteriet innan du använder spelaren för första gången och när du inte har använt den på en längre tid.



1. Anslut den större änden av USB-kabeln till USB-uttaget på spelarens undersida.

2. Anslut USB-kabelns mindre ände till datorns USB-port (•⊂⊸).

Laddningstid	omkring 4 timmar


OBS!

▪ Den totala laddningstiden varierar beroende på datormiljö.


ANMÄRKNING

▪ Spelaren kan endast laddas genom att anslutas till datorn med USB-kabeln. Använd inte en separat USB-växelströmsadapter eftersom batteriet kanske inte laddas eller spelaren inte fungerar som den ska.

VÅRDA BATTERIET

Ditt batteri varar längre om du följer de här enkla riktlinjerna för att underhålla och förvara spelaren.

- Ladda och förvara batteriet i temperaturer mellan 5 °C och 35 °C.
- Ladda inte för länge (längre än 12 timmar).
  Extrem laddning eller urladdning kan förkorta batteriets livstid.
- Batteritiden förkortas kontinuerligt eftersom det är en förbrukningsartikel..


OBS!

- Om du laddar spelaren när den är ansluten till en bärbar dator, se till att batteriet i den bärbara datorn också är fulladdat eller att den bärbara datorn är inkopplad till strömkällan.
- Batteriet laddas inte i datorns standby-läge.


ANMÄRKNING

- De laddningsbara batterierna i denna produkt är inte avsedda att bytas av användare. Mer information om batteribyte kan du få från närmaste serviceställe.

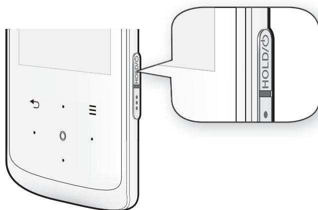
SLÅ PÅ OCH AV STRÖMMEN

Slå på strömmen

Tryck och håll in **knappen [HOLD/⏻]**.

Stänga av strömmen

Tryck och håll in **knappen [HOLD/⏻]**.




OBS!

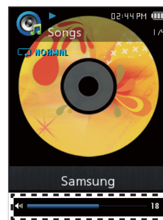
- Strömmen stängs automatiskt av om knapparna inte används under en viss angiven tid i pausläge. Fabriksinställningen för **<Auto Power Off>** (Automatisk avstängning) är en minut, men du kan ändra tidslängden. Se sidan 24 för ytterligare information.

SPELA MUSIK

Du kan ändra volymen medan du spelar upp en fil.

Tryck lätt på **knappen [upp, ned]**.

- Intervallet för volymen är inställd mellan 0 och 30.

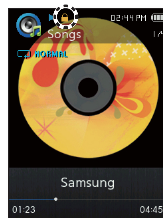


INAKTIVERA KNAPPARNA

Hold-funktionen avaktiverar alla andra knappar på MP3-spelaren, så att om du exempelvis använder MP3-spelaren under ett träningspass så störs inte musiken.

1. Tryck på **knappen [HOLD/⏻]** en gång.

2. Tryck på **knappen [HOLD/⏻]** en gång för att låsa upp knapparna.



SÖKA EFTER FILER MED FILHANTERAREN

Du söker enkelt filer med funktionen **"File Browser"** (Filhanterare).

1. Välj FILE BROWSER **- ikonen** på huvudmenyn.

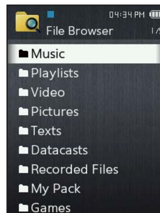
2. Välj på önskad mapp för att visa fillistan.

3. Välj önskad fil.

- Filen börjar spelas upp.


OBS!

- <My Pack> (Mitt paket) i <File Browser> (Filhanterare) är den mapp där DNSe- som är överförda av <EmoDio> sparas. Mer information om DNSe finns under <EmoDio>.



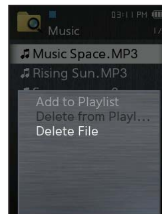
RADERA FILER MED FILHANTERAREN

Följ steg 1-2 ovan.

3. Välj filen som skall tas bort och tryck lätt på **[☰]**.

4. Välj **<Delete File>** (Radera filer) → **<Yes>** (Ja).

- Filen tas bort.




OBS!

- Den valda filen kan inte raderas under uppspelning.


ANMÄRKNING

- Filer som tagits bort kan inte återställas.

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR

Du kan ändra de förinställda värdena för att anpassa MP3-spelaren.

1. Välj **- ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj önskat alternativ i inställningslistan.

3. Välj önskat inställningsalternativ.

4. Ställ in önskade alternativ.



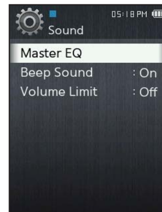
[Inställningslista]

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Alternativ för ljudinställningar

Du kan ställa in huvud-EQ, ljudsignal och volymgräns.

- **Master EQ** : Du kan optimera ljudinställningarna. Välj önskad frekvens och dess nivå.
- **Beep Sound** (Ljudsignal) : Ställer in ljudsignal för skärmen till på eller av. Välj antingen <Off> (Av) eller <On> (På).
- **Volume Limit** (Volymgräns) : Du kan undvika hörselskador genom att ställa in en volymgräns när du använder hörlurar. <On> (På) begränsar maxnivån för volymen till 15. Den maximala volymnivån när volymen är inställd på <Off> (Av) är 30.
  Om du har valt mer än 15 kommer volymen att ställas tillbaka till nivå 15 när du slår av spelaren för att minska risken för att du drabbas av hörselskada när du slår på spelaren igen.

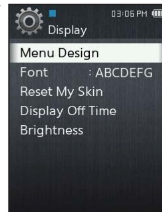


ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Alternativ för visningsinställningar

Ändra menydesign, teckensnitt, visningstidens avtid, ljusstyrka för skärmen etc.

- **Menu Design** (Menydesign) : Du kan ändra stilen för huvudmenyskärmen. Välj antingen <Matrix> (Matris) eller <String>.
- **Font** (Teckensnitt) : Du kan ändra teckensnittstyp för menyspråket. Välj en av 3 teckensnittstyper. På vissa menyspråk visas inte <Font> (Teckensnitt).
- **Reset My Skin** (Återställ mitt tema) : Initierar bakgrundsbilden för skärmen till standardbilden. Välj <Yes> (Ja) för att återställa bakgrundsbilden.
- **Display Off Time** (Avstängningstid för skärm) : Om ingen knapp trycks in inom den tid som anges nedan slås visningsskärmen automatiskt av. Välj mellan <15sec> (15sek), <30sec> (30sek), <1min>, <3min>, <5min> och <Always On> (Alltid på). Tryck på valfri knapp för att aktivera på nytt.
- **Brightness** (Ljusstyrka) : Du kan justera displayskärmens ljusstyrka. Välj en nivå från <0-10>, där 10 är den ljusaste.

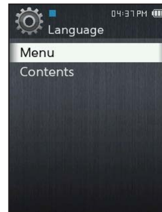


ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Språkinställningar

Menyerna på din nya MP3-spelare kan visas med ett av flera olika språk. Du kan enkelt ändra dina inställningar för språk.

- **Menu** (Meny) : Ställer in menyspråk.
  Välj mellan <English>, <한국어>, <Français>, <Deutsch>, <Italiano>, <日本語>, <简体中文>, <繁體中文>, <Español>, <Русский>, <Magyar>, <Nederlands>, <Polski>, <Português>, <Svenska>, <ไทย>, <Čeština>, <Ελληνικά>, <Türkçe>, <Norsk>, <Dansk>, <Suomi>, <Español (Sudamérica)>, <Português (Brasil)>, <Indonesia>, <Tiếng Việt>, <Български>, <Română>, <Українська>, <Slovenščina> eller <Slovenský>.



- **Contents** (Innehåll) : Ange det språk där spårinformationen visas.
  Välj mellan <English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Chinese(S)>, <Chinese(T)>, <Spanish>, <Russian>, <Hungarian>, <Dutch>, <Polish>, <Portuguese>, <Swedish>, <Thai>, <Finnish>, <Danish>, <Norwegian>, <Afrikaans>, <Basque>, <Catalan>, <Czech>, <Estonian>, <Greek>, <Hrvatski>, <Icelandic>, <Romanian>, <Slovak>, <Slovene>, <Turkish> eller <Vietnamese>.


OBS!

- Vilka språk som stöds kan ändras.

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Inställningsalternativ för datum och tid

Ställ in aktuellt datum och aktuell tid.

1. Ställ in **<Year>** (År), **<Month>** (Månad), **<Date>** (Datum), **<Hour>** (Tim.), **<Min>**, **<AM/PM>**.

2. Tryck lätt på **[◯]**.

3. Välj **<Yes>** (Ja).

- Datum/tidsinställningen sparas.



ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Systeminställningsalternativ

Välj sovtimer, automatisk avstängning eller en standardinställning som passar dig.



- **My Info (**Min info) : Du kan ange namn och födelsedatum. Se sidorna 26.
- **Sleep** : Stänger automatiskt av spelaren efter en angiven tid. Välj mellan <Off> (Av), <15min>, <30min>, <60min>, <90min>, och <120min>.
- **Auto Power Off** (Automatisk avstängning) : Slår automatiskt av strömmen när enheten är i pausläge och det inte sker någon knappanvändning inom den förinställda tiden. Välj mellan <15sec> (15sek), <30sec> (30sek), <1min>, <3min>, <5min> och <Always On> (Alltid på).
- **Library Update** (Biblioteksuppdatering): Om ett filnamn inte visas på rätt sätt ska du välja <Library Update> (Biblioteksuppdatering) för att korrigera filnamnet.
- **PC Connection** (PC-anslutning) : Du kan ställa in USB-anslutningen till datorn antingen som <MTP> eller <MSC>. Som standard är inställningen för PC-anslutning <MTP>. Om du väljer <MSC> kommer spelaren att användas som en flyttbar lagringsenhet. Se sidan 28.
- **Default Set** (Standardinställning) : Alla inställningar återställs till standardvärdena. Välj antingen <Yes> (Ja) eller <No> (Nej). <Yes> (Ja) ställer in standardvärdet för alla inställningar. <No> (Nej) upphäver standardinställningar.
- **Format** (Formatera) : Formaterar det interna minnet. Om du väljer <Yes> (Ja) formateras det interna minnet och alla filer raderas på spelaren. Om du väljer <No> (Nej) formateras inte det interna minnet. Kontrollera före formatering.
- **User Button Mode** (Användarknappsläge) : Du kan markera eller ställa in funktionen för knappen [•••] i varje läge. Se sidan 27.
- **User Button Guide** (Användarknappsguide) : Guiden för användarknappsfunktionen i varje läge visas en liten stund i skärmens övre högra hörn. Välj antingen <On> (På) eller <Off> (Av).

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Systeminställningsalternativ (Fortsättning)

- **About** (Om) : Kontrollera minneskapacitet, filnummer och firmwareversion.
  - **Memory** (Minne) - <Used> (Använt) visar hur mycket som är använt, <Available> (Tillgänglig) visar hur mycket som är kvar och <Total> (Totalt) visar total minneskapacitet.
  - **Files** (Filer) - Du kan kontrollera antalet musikfiler, videor, bilder, text och hela filer.
  - **Firmware** - Visar aktuell firmwareversion.
- **Demo Mode** (Demoläge) : Om du ställer in det här läget på <On> (På) kommer spelaren att spela upp klipp i videomappen. Om det inte finns något provklipp så visas inte <Demo Mode> (Demoläge).


OBS!

- **Angående det inbyggda minnet**
  1GB=1 000,000,000 byte : den faktiska formateringskapaciteten kan vara mindre på grund av att den inbyggda mjukvaran använder en del av minnet.

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Mina namninställningar

1. Tryck lätt på **<My info>** (Min info).

2. Tryck lätt på **<My name>** (Mitt namn).

3. Ange ditt namn.

- **[≡] :** Inmatningsläget växlar mellan versaler och gemener till siffror.
- **[←] :** Du kan radera ett tecken i taget.
- **[–] :** Du kan infoga '–'.
- **[OK] :** Bekräfta inställningen.
- När du är klar med namninställningen visas ditt namn.



Mina födelsedagsinställningar

- **Innan du börjar -** Först ställer du in tiden. Se sidan 23.

1. Tryck lätt på **<My info>** (Min info).

2. Välj **<My birthday>** (Min födelsedag).

3. Ställ in **<Year>** (År), **<Month>** (Månad), **<Date>** (Datum).

4. Tryck lätt på **[◯]**.

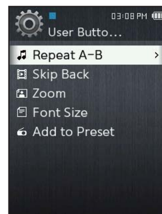
- När du har slutfört inställningarna för födelsedag kommer du att få en påminnelse om din födelsedag.



ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

Inställning för användarknappsläge

Du kan få åtkomst till funktionen direkt med **knapp [•••]** i varje läge.



1. Välj **<User Button Mode>** (Användarknappsläge).

- Du kan markera funktionen för användarknappen i varje läge.
- I musikläge kan du ställa in ett av 3 musikalternativ som en användarknapp genom att trycka lätt på [◯].
- Användarknappsfunktionen i varje läge

Läge	Alternativ	Funktion
<Music> (Musik)	**Upprepa A-B**	Med den här funktionen kan du lyssna på specifika avsnitt av spåret upprepade gånger. Tryck lätt på knappen [•••] en gång för att ställa in början av avsnittet medan du lyssnar på musik och tryck lätt en gång till för att ställa in slut för avsnittet.
	Hoppa bakåt	Du kan hoppa 10 sekunder bakåt i den aktuella musikfilen.
	Lägg till spellista	Du kan lägga till aktuellt musikspår i önskad spellista.
<Videos> (Videor)	**Hoppa bakåt**	Du kan hoppa 10 sekunder bakåt i den aktuella videofilen.
<Pictures> (Bilder)	**Zooma**	Du kan zooma in en bild.
<Texts> (Texter)	**Teckensnittsstorlek**	Du kan ställa in teckensnittsstorleken på textskärmen.
<FM Radio> (FM-Radio)	**Lägg till förinställning**	Du kan lagra eller radera den förinställda frekvensen när du lyssnar på FM-Radio.


OBS!

- Överhoppningsintervall bakåt kan variera från faktiska intervall, beroende på filen.

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

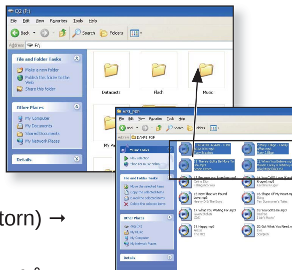
När PC-anslutningen är inställd som <MSC>

Använda som flyttbar disk

Du kan använda spelaren som en flyttbar lagringsenhet.



- **Innan du börjar -** Anslut spelaren till din dator.



1. Öppna filer/mappar som ska överföras från datorn.
2. Öppna **<My Computer>** (Den här datorn) → **<Q2>** från skrivbordet.
3. Välj de filer/mappar som ska överföras från datorn och dra och släpp dem i önskad mapp på **<Q2>**.
   - De valda mapparna eller filerna skickas till spelaren.



ANMÄRKNING

- Meddelandet för filöverföring visas under filnedladdning eller -uppladdning. Om du kopplar ur USB-anslutningen när meddelandet visas kan det orsaka tekniska fel på spelaren.
- Hur musikfilerna visas i på datorn kan skilja sig från deras spelordning i enheten.
- Om du överför en DRM-fil (Digital Rights Management) till spelaren kommer filen inte att spelas upp.



OBS!

- Videofiler bör överföras till spelaren med <EmoDio>.
- **Vad är DRM?**

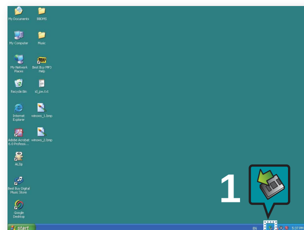
  DRM (Digital Rights Management) är en teknik och service som förhindrar illegal användning av digital information, och skyddar vinst och rättigheter för copyright-ägaren. DRM-filer är musikfiler som har ett kopieringsskydd.

ÄNDRA INSTÄLLNINGARNA OCH EGNA INSTÄLLNINGAR (Fortsättning)

När PC-anslutningen är inställd som <MSC> (Fortsättning)

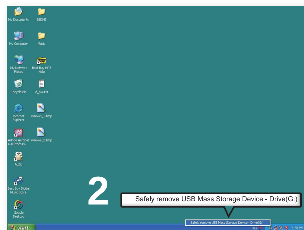
Koppla från datorn

Följ instruktionerna nedan för att förhindra skador på spelare och data när du kopplar bort spelaren från datorn.



1. Placera markören över ikonen till höger på verktygsfältet längst ner på skrivbordet och vänsterklicka med musen.

2. Klicka på meddelandet **<Safely Remove USB Mass Storage Device Drive>** (Utför säker borttagning av USB-masslagringsenhet).



3. Koppla bort spelaren från datorn.


ANMÄRKNING

- Koppla inte bort spelaren från datorn under filöverföring. Det kan orsaka skador på data och spelare.
- Du kan inte koppla bort hårdvaran om filer på spelaren spelas upp på datorn. Försök igen när filuppspelningen är klar.

EmoDio

EmoDio är en programvara som erbjuds för den här MP3-spelaren för olika innehållsrelaterade tjänster liksom för enhetssupport.



- **Innan du börjar** - Installera EmoDio genom att följa snabbguiden.
  Anslut spelaren till datorn.
  <EmoDio> startar automatiskt när spelaren ansluts till datorn.
  Dubbelklicka på ikonen <EmoDio> på skrivbordet, om programmet inte startar automatiskt.

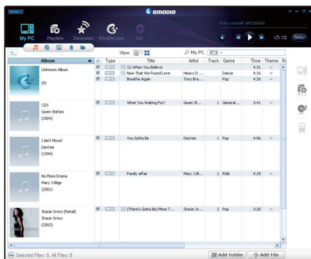
PC-KRAV

Din dator måste uppfylla specifikationerna för att installera och köra EmoDio:

- Pentium 500 MHz eller högre
- USB Port 2.0
- Windows XP Service Pack 2 eller högre
- DirectX 9.0 eller högre
- 300 MB ledigt utrymme på hårddisken
- CD Rom (2X eller högre)
- Windows Media Player 10.0 eller högre
- Upplösning 1024 X 768 eller högre
- Internet Explorer 6.0 eller högre
- 512 MB RAM eller högre

ANVÄNDA EMODIO

EmoDio är en användarvänlig programvara som hjälper dig att organisera dina filer på datorn. När filerna redan finns sorterade och organiserade i EmoDio kan du snabbt överföra dem till din MP3-spelare utan att söka igenom hela hårddisken efter rätt fil.




My PC

Filöverföring för ”EmoDio” är enklaste sättet att hämta filer från din dator till din MP3-spelare.


Playlists

Med ”EmoDio” kan du skapa din egen samling eller spellista med ljudfiler.


Datacasts

Du kan överföra blogginformation och filer som finns registrerade på RSS till spelaren för eget nöje.


EmoDio.com

Det är en grupptjänst för EmoDio.com-användare online.
Den erbjuder enkel och snabb överföring/hämtning av innehåll som produceras vid användning av EmoDio och sätt att dela dina berättelser med andra användare i gruppen.


OBS!

- För ytterligare information om <EmoDio>, klicka på **<MENU>** (MENY) → **<Help>** (Hjälp) → **<Help>** (Hjälp) överst i programmet <EmoDio>.

ANVÄNDA EMODIO (Fortsättning)



- Koppla inte ur USB-kabeln under filöverföring. Urkoppling under överföring kan skada spelaren eller din dator.
- Anslut spelaren till datorn direkt istället för genom en USB-hubb för att undvika instabil anslutning.



- Alla funktioner på spelaren är inaktiverade under PC-anslutningen.
- Vi rekommenderar att du använder FAT 32 för filsystemet när du formaterar spelaren på din PC.I Windows Vista klickar du på Restore device defaults (Återställ standardinställningar för enhet) och formaterar den.
- Om du ansluter USB-kabeln till datorn och spelarens batteri är lågt kommer spelaren att laddas i flera minuter innan den ansluts till datorn.
- Tekniken för musikigenkänning och relaterad data kommer från Gracenote och Gracenote CDDB® Music Recognition Service℠.
- CDDB är ett registrerat varumärke av Gracenote. Gracenotes logo och logotype, Gracenote CDDB:s logo och logotype samt logon “Powered by Gracenote CDDB” är varumärken som tillhör Gracenote. Music Recognition Service och MRS är servicemärken som tillhör Gracenote.

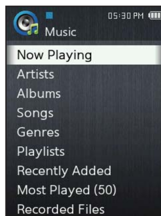
lyssna på musik

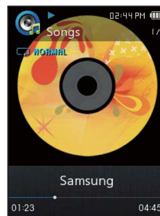


▪ **Innan du börjar -** Anslut hörlurarna, slå på spelaren och kontrollera batteriet.

LYSSNA EFTER KATEGORI







1. Välj MUSIC **-ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj önskat alternativ i musiklistan.

3. Välj en musikfil som ska spelas upp.

▪ Musiken startar.

LYSSNA EFTER KATEGORI (Fortsättning)

Musiklista

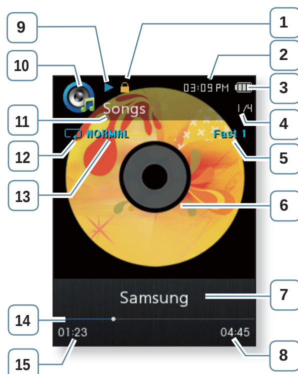
Filinformationen inkluderar artistnamn, albumnamn, musiktitel och genre som visas enligt informationen för ID3-fliken på lämplig musikfil. En fil utan ID3-flik visas som [Unknown] (Okänd).

- **Now Playing** (Spelas nu) : Spelar upp en nyligen spelad fil eller går tillbaka till uppspelningsskärmen för aktuell fil.
- **Artists** (Artist) : Spelar upp efter artist.
- **Albums** (Album) : Spelar upp efter album. Tryck lätt på [☰] för att välja en <List Type> (Listtyp). Välj <Album Art> (Albumkonst) för att visa både albumomslagsbild och albumtitel samtidigt eller välj <List> (Lista) för att bara visa albumtitel.
- **Songs** (låtar) : Spelar upp i numerisk eller alfabetisk ordning.
- **Genres** (Genrer) : Spelar upp efter genre.
- **Playlists** (Spellistor) : Spelar upp efter spellista.
- **Recently Added** (Nyligen tillagd) : Visar 3 listor med nyligen tillagda filer enligt datum.
- **Most Played (50)** (Mest spelade (50)) : Visar de 50 filer som spelats oftast i ordning.
- **Recorded Files** (Inspelade filer) : Visar alla inspelade filer.
- **Music Browser** (Musikhanterare) : Visar alla musikfiler som finns lagrade i musikmappen.


OBS!

- Spelaren kan läsa filtyperna MP3, WMA, AAC, och FLAC.
- Kopplar man ur hörlurarna under musikuppspelning, pausas uppspelningen.
- **Vad är en ID3-flik?**
  ID3-flikar finns i MP3-filer och innehåller information om filen, som titel, artist, album, år, genre och ett kommentarfält.

SKÄRMVISNING FÖR MUSIKUPPSPELNING

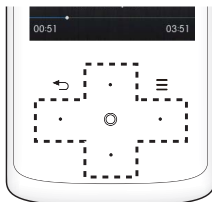


1	**Knapplåsindikator**
2	**Aktuell tid**
3	**Batteristatus**
4	**Indikator för uppspelning av aktuellt spår / totalt antal spår**
5	**Indikator för Uppspelningshastighet**
6	**Musikuppspelningsskärm**
7	**Musiktitel**
8	**Total uppspelningstid**
9	**Indikator uppspelning/paus/ sökning**
10	**Indikator för musikläge**
11	**Indikator för barnspärr**
12	**Indikator för uppspelningsläge**
13	**DNSe-lägesindikator**
14	**Visar status för uppspelning**
15	**Nuvarande uppspelningstid**


OBS!

- Skärminformationen är bara ett exempel. Den kan se annorlunda ut.

TOUCH-IKONER FÖR UPPSPELNINGSKONTROLL



[Vänster]-knapp	Tryck en gång när 3 sekunder av aktuell fil har spelats för att spela upp aktuell fil från början. Tryck två gånger när 3 sekunder av aktuell fil har spelats för att spela upp föregående fil. Tryck och håll in för att gå bakåt i aktuell fil.
	Tryck för att pausa uppspelning. Tryck för att återuppta uppspelning.
[Höger]-knapp	Tryck för att spela upp nästa fil. Tryck och håll in för att gå framåt i aktuell fil.
[Upp]-knapp **[Ned]-knapp**	Tryck lätt för att öka eller minska volymen.

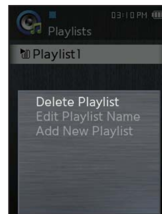

OBS!

- Vid uppspelning av VBR-filer kanske inte [Vänster]-knappen som visas ovan fungerar som den ska.

SKAPA EN SPELLISTA PÅ DIN MP3-SPELARE

Om du har laddat ned filer till din MP3-spelare kan du skapa en spellista för favoriter utan EmoDio eller datorn.

Att ta bort en spellista



1. Välj MUSIC **- ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj **<Playlists>** (Spellistor).

3. Välj en önskad spellista och tryck lätt på **[☰]**.

4. Välj **<Delete Playlist>** (Ta bort spellista).

- Den valda spellistan tas bort.

Så här redigerar du ett spellistnamn

Följ steg 1-3 ovan.



4. Välj **<Edit Playlist Name>** (Redigera spellistenamn).

5. Ange ditt spellistenamn.

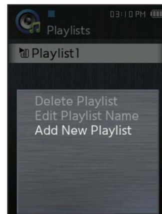
- **[☰] :** Inmatningsläget växlar mellan versaler och gemener till siffror.
- **[←] :** Du kan radera ett tecken i taget.
- **[-] :** Du kan infoga '–'.
- **[OK] :** Bekräfta inställningen.
- Spellistenamnet ändras.


OBS!

- Om spelaren bara har en spellista så raderas den inte.
- Du kan inte radera och redigera spellistan om den inte skapats på spelaren.

SKAPA EN SPELLISTA PÅ DIN MP3-SPELARE (Fortsättning)

Så här lägger du till en ny spellista



1. Välj MUSIC **-ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj **<Playlists>** (Spellistor) och tryck lätt på **[☰]**.

3. Välj **<Add New Playlist>** (Lägg t ny spellista).

4. Ange ditt spellistenamn.

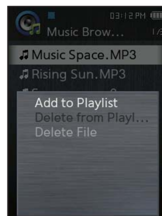
- **[☰] :** Inmatningsläget växlar mellan versaler och gemener till siffror.
- **[←] :** Du kan radera ett tecken i taget.
- **[–] :** Du kan infoga '–'.
- **[OK] :** Bekräfta inställningen.
- En ny spellista läggs till.


OBS!

- Du kan lägga till 4 ytterligare spellistor i spelaren, förutom standarspellistan 1.
- För information om hur du skapar en spellista i <EmoDio> och överför den till spelaren, se <EmoDio>.

SKAPA EN SPELLISTA PÅ DIN MP3-SPELARE (Fortsättning)

Så här lägger du till en fil till spellistan



1. Välj MUSIC **-ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj **<Music Browser>** (Musikhanterare).

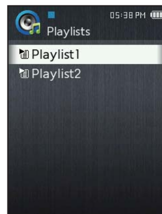
3. Välj en musikfil att lägga till och tryck lätt på **[≡]**.

4. Välj **<Add to Playlist>** (Lägg till spellista).

5. Välj en spellista där den valda filen ska läggas till.
- Den valda filen läggs till i spellistan.


OBS!
- Du kan lägga till upp till 200 musikfiler till varje spellista.

Så här lägger du till en fil till spellistan



1. Välj MUSIC **-ikonen** på huvudmenyn.

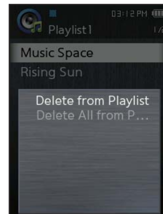
2. Välj **<Playlists>** (Spellistor).

3. Välj önskad spellista.

4. Välj en musikfil som ska spelas upp.
- Musikfilen spelas upp.

SKAPA EN SPELLISTA PÅ DIN MP3-SPELARE (Fortsättning)

Så här raderar du en fil från en spellista



1. Välj -**ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj **<Playlists>** (Spellistor).

3. Välj önskad spellista.

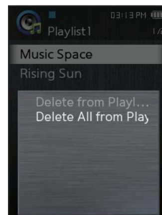
4. Välj en fil att radera och tryck lätt på **[☰].**

5. Välj **<Delete from Playlist>** (Radera från spellista).

- Tryck på spellistan du vill radera den valda filen från.

Så här raderar du alla filer från en spellista

Följ steg 1-3 ovan.



4. Tryck lätt på **[☰].**

5. Välj **<Delete All from Playlist>** (Radera alla från spellista).

- Alla filer raderas från spellistan.


OBS!

- Den valda filen i spellistan kan inte raderas under uppspelning.

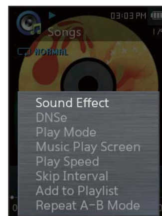
ANVÄNDA MUSIKMENYN

Musikmenyn gör det möjligt för dig att hantera alla delar av lyssnandet, alltifrån att upprepa spår och album till att välja bakgrund på skärmen när du lyssnar.

Att välja ljudeffekt

Du kan välja ljudeffekt för dina favoritmusikfiler.

1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.
2. Välj **<Sound Effect>** (Ljudeffekt).
3. Välj önskad ljudeffekt.



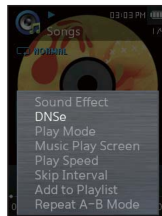
Alternativ för ljudeffekter

- **Street Mode** : Gör det möjligt för dig att höra musik tydligt utomhus, tack vare att läget filtrerar ut gatubuller. Välj mellan 0~2.
- **Audio Upscaler** (Ljuduppskalning) : Den här funktionen skalar upp ljud så att den låter närmare sitt original. Ljuduppskalningen fungerar bara med musikfiler av låg kvalitet. Välj antingen <Off> (Av) eller <On> (På).

ANVÄNDA MUSIKMENYN (Fortsättning)

Så här ställer du in Digital Natural Sound engine (DNSe)

Välj rätt ljud för varje musikgenre.



1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<DNSe>**.

3. Välj önskad DNSe.

- Välj mellan <Auto>, <Normal>, <Studio>, <Rock>, <Classical> (Klassisk), <Jazz>, <Ballad>, <Club>, <R&B>, <Dance> (Dans), <Café>, <Concert> (Konsert), <Church> (Kyrka) och <myDNSe>.
- <Auto> väljer automatiskt motsvarande DNSe i enlighet med genre och annan stämningsinformation som är inställd av EmoDio.
- Genom att välja <myDNSe> kan du utföra och spara olika användarinställningar för DNSe. Se sidan 43.

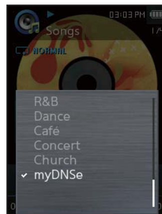

OBS!

- **Vad är DNSe?**
  Digital Natural Sound Engine (DNSe) är en ljudeffektsfunktion för MP3-spelare som har utvecklats av Samsung. Olika ljudinställningar erbjuds för att förstärka effekten av den musik du lyssnar på.
- DNSe ställs bara in om uppspelningshastigheten ställs in på <Normal>.

ANVÄNDA MUSIKMENYN (Fortsättning)

Att välja användar-DNSe

Du kan ställa in 3 olika användar-DNSe på spelaren eller upp till 97 i EmoDio-programmet för överföring till spelaren. Detta gör att du kan göra och spara många olika DNSe-inställningar för att förbättra olika musiktyper.



1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<DNSe>**.

3. Välj **<myDNSe>**.

4. Välj önskad användar-DNSe och tryck lätt på **[Höger]-knappen**.

- Du kan ställa in alternativ för användar-DNSe.

5. Ställ in alternativen du önskar och tryck på **[◯]**.

- Den inställda användar-DNSe:n är vald.
- <User 1> (Användare 1) ~ <User 3> (Användare 3) i myDNSe är tillgängliga i spelaren. Du kan även använda EmoDio för att skapa och hämta andra användar-DNSe till spelaren.

Alternativ för användar-DNSe

Du kan ställa in <EQ>, <3D&BASS> (3D&BAS) och <Concert Hall> (Konserthall) <Clarity> (Skärpa) när du har valt. Se sidorna.

- **EQ** : Det går att justera individuella ljudfrekvenser efter dina önskemål. Du kan välja mellan –10 till +10 för den valda frekvensnivån.
- **3D&BASS** (3D&BAS) : Ställer in 3D-ljudeffekt och basförstärkning. Du kan välja en av nivåerna från <0-4> för <3D> och <BASS> (BAS).
- **Concert Hall** (Konserthall) : Du kan justera storleken för konserthall och nivån som om du lyssnade på musik i en verklig konserthall. Du kan välja en av nivåerna från <0-3> för <Size> (Storlek) och <Level> (Nivå).
- **Clarity** (Skärpa) : Du kan njuta av klarare ljud med ökad kvalitet. Du kan välja mellan <0-2>.

Att välja användar-DNSe (Fortsättning)


OBS!

- Mer information om hur du ställer in en användar-DNSe med <EmoDio> finns i hjälpen till <EmoDio>.

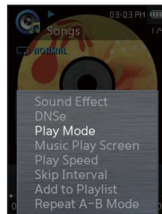
Så här väljer du uppspelningsläge

Välj uppspelningsläge bland alternativen nedan.

1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<Play Mode>** (Uppspelningsläge).

3. Välj önskat uppspelningsläge.



Alternativ för uppspelningsläge

- **Normal** : Spelar upp alla filer i aktuell musiklista enligt sortering.
- **Repeat** (Repetera) : Repeterar uppspelningen av alla filer i aktuell musiklista.
- **Repeat One** (Repetera en) : Repeterar uppspelningen av en fil.
- **Shuffle** (Blanda) : Repeterar uppspelningen av alla filer i aktuell musiklista slumpvis.

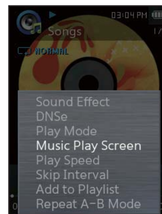
Så här väljer du skärm för musikuppspelning

Välj en bakgrundsbild som ska visas när du lyssnar på musik.

1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<Music Play Screen>** (Uppspelningsskärm).

3. Välj önskad uppspelningsskärm.



Alternativ för musikuppspelningsskärm

- Välj mellan <Album Art> (Albumkonst), <Auto>, <Passionate> (Passionerad), <Sweet> (Söt), <Calm> (Lugn), <Exciting> (Livfull), <Reflection> (Reflektion) och <Album Info.> (Albuminfo).
- **Album Art** (Albumkonst) : Albumomslagsbilden visar om en albumomslagsbild finns inkluderad i ID3-fliksinformationen för musikfilen. Albumomslagsbilder som är mindre än 2 MB stöds.
- **Auto** : Uppspelningsskärmen visas enligt genre och annan lägesinformation som anges med EmoDio.
- **Album Info.** (Albuminfo) : Information om artistnamn, album och genre visas om ID3-fliksinformationen lagras i musikfilen.


OBS!

- **Vad är en ID3-flik?**
  Utökad information i en MP3-fil och innehåller information om filen, som titel, artist, album, år, genre och ett kommentarfält.

Att ställa in uppspelningshastighet

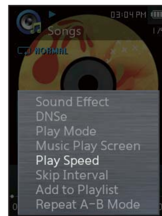
Öka eller sänk hastigheten på din favoritmusik genom att justera uppspelningshastigheten.

1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<Play Speed>** (Uppspelningshastighet).

3. Välj önskad uppspelningshastighet.

- Välj mellan <Slow 3> (Långsam 3), <Slow 2> (Långsam 2), <Slow 1> (Långsam 1), <Normal>, <Fast 1> (Snabb 1), <Fast 2> (Snabb 2), <Fast 3> (Snabb 3).



Så här ställer du in intervall för hoppa över

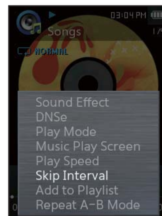
Det går att snabbspola igenom en fil i olika intervall. Hoppa över ett helt spår eller hoppa över flera sekunder på en gång.

1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<Skip Interval>** (Hoppa över intervall).

3. Välj önskat intervall för överhoppning.

- Välj mellan <1 Song> (1 spår), <5sec> (5sek), <10sec> (10sek), <30sec> (30sek) och <1min>.

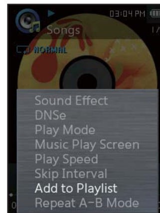



OBS!

- Om filen har utvecklats med variabel bithastighet (VBR) eller Ogg-fil, kanske inte den faktiska längden för Hoppa över intervall blir exakt vad du väljer.

Så här lägger du till en fil till spellistan

Du kan lägga till aktuellt musikspår i önskad spellista.



1. Tryck lätt på **[☰]** under uppspelning.

2. Välj **<Add to Playlist>** (Lägg till spellista).

3. Välj en önskad spellista och tryck lätt på **[◯]**.

- Det aktuella spåret läggs till i spellistan.
- Du kan kontrollera spellistan på huvudmenyn under <Music> (Musik) →<Playlists> (Spellistor).


OBS!

- Om det aktuella spåret redan har lagts till i alla spellistor markeras inte <Add to Playlist> (Lägg till spellista).

ANVÄNDA MUSIKMENYN (Fortsättning)

Ställa in upprepning av avsnitt

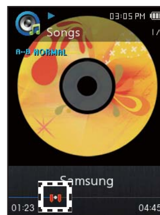
Med den här funktionen kan du lyssna på specifika avsnitt av spåret upprepade gånger. Rekommenderas vid språkinlärning.

1. Tryck lätt på **[≡]** under uppspelning.

2. Välj **<Repeat A-B Mode>** (Repetera A-B).

3. Tryck lätt på **[≡]** i början av det avsnitt du vill upprepa.

- Startpunkten anges och märket < ⧫ > visas i statusfältet för uppspelning.



4. Tryck lätt på **[≡]** igen för att ange slutet på det avsnitt du vill upprepa.

- Märket < ⧫ > visas i statusfältet för uppspelning och det angivna avsnittet startar och spelas upprepade gånger.

Så här avbryter du upprepning av ett avsnitt

Tryck lätt på **[≡]** under avsnittet Repetera.

- Avsnittet som upprepas avbryts.


OBS!

- Upprepningen av avsnitt kommer automatiskt att avbrytas i följande fall.
  - Startpunkten för avsnittet som ska upprepas är angiven men slutpunkten är inte angiven förrän aktuellt spår slutar.
  - Om slutpunkten ställs in vid mindre än 3 sekunders uppspelning efter startpunkten.

titta på en video



- **Innan du börjar -** Anslut hörlurarna, slå på spelaren och kontrollera batteriet.

TITTA PÅ EN VIDEO







1. Välj VIDEOS **-ikonen** på huvudmenyn.

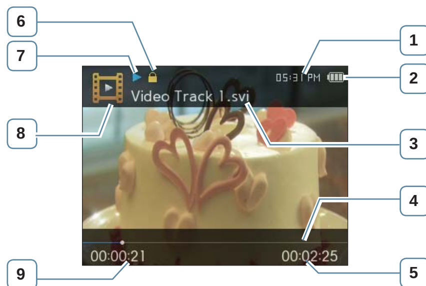
2. Välj en videofil som ska spelas upp.

- Den valda videofilen spelas upp i horisontell riktning.


OBS!

- Om du överför en videofil till spelaren med <EmoDio> konverteras den till SVI-format innan den överförs. Filstorleken justeras automatiskt. Mer information finns i hjälpen till <EmoDio>.

SKÄRMVISNINGEN FÖR VIDEOUPPSPELNING

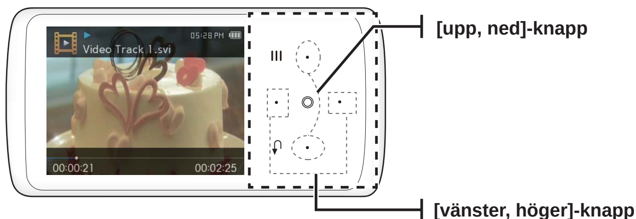


1	**Aktuell tid**	6	**Knapplåsindikator**
2	**Batteristatus**	7	**Indikator för uppspelning/paus/ sökning**
3	**Filnamn**	8	**Indikator för videoläge**
4	**Visar status för uppspelning**	9	**Aktuell uppspelningstid**
5	**Total uppspelningstid**		


OBS!

- Skärminformationen är bara ett exempel. Den kan se annorlunda ut.

TOUCH-IKONER FÖR UPPSPELNINGSKONTROLL



[Vänster]-knapp	Tryck en gång när 3 sekunder av aktuell fil har spelats för att spela upp aktuell fil från början. Tryck två gånger när 3 sekunder av aktuell fil har spelats för att spela upp föregående fil. Tryck och håll in för att gå bakåt i aktuell fil.
◎	Tryck för att pausa uppspelning. Tryck för att återuppta uppspelning.
[Höger]-knapp	Tryck för att spela upp nästa fil. Tryck och håll in för att gå framåt i aktuell fil.
[Upp]-knapp **[Ned]-knapp**	Tryck lätt för att öka eller minska volymen.

TITTA PÅ EN BOKMÄRKT FIL

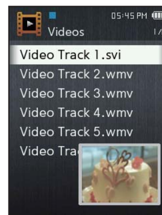
Den punkt där videofilsuppspelningen senast stoppades bokmärks automatiskt.

1. Välj VIDEOS **-ikonen** på huvudmenyn.

- Du kan se den färgade, bokmärkta filen i videofillistan.

2. Välj önskad bokmärkesfil.

- Du kan titta på videofilen från den punkt där filen senast spelades upp.





- Du kan ställa in upp till 10 bokmärken.

ANVÄNDA VIDEOMENYN

Så här justerar du ljusstyrkan

Du kan justera videoskärmens ljusstyrka.

1. Tryck lätt på **[☰]** under videouppspelning.

2. Välj **<Brightness>** (Ljusstyrka).

3. Välj önskad ljusstyrka.

- Välj en nivå mellan <0-10>.





- Menyn för justering av ljusstyrka kan endast användas i videoskärmen.

Så här ställer du in Digital Natural Sound engine (DNSe)

Välj rätt ljud för varje filmgenre.



1. Tryck lätt på **[☰]** under videouppspelning.

2. Välj **<DNSe>**.

3. Välj önskad DNSe.

- Välj mellan <Normal>, <Drama> och <Action> (Åtgärd).


OBS!

- **Vad är DNSe?**
  Digital Natural Sound Engine (DNSe) är en ljudeffektsfunktion för MP3-spelare som har utvecklats av Samsung. Olika ljudinställningar erbjuds för att förstärka effekten av den musik du lyssnar på.

Ange automatisk överhoppning

Du kan automatiskt gå framåt genom en fil i högre hastighet utan ljud.



1. Tryck lätt på **[☰]** under videouppspelning.

2. Välj **<Auto Skip>** (Autohopp).

3. Välj önskade autohopp.

- **<Fast Skip 1>** (Hoppa över 1) : Hoppar över omkring 4 sekunder i taget.
- **<Fast Skip 2>** (Hoppa över 2) : Hoppar över omkring 8 sekunder i taget.
- **<Fast Skip 3>** (Hoppa över 3) : Hoppar över omkring 16 sekunder i taget.
- **<Fast Skip 4>** (Hoppa över 4) : Hoppar över omkring 32 sekunder i taget.


OBS!

- Det faktiska överhoppningsintervallet kanske inte blir exakt vad du väljer, beroende på filen.

Avbryta automatisk överhoppning

Tryck lätt på **[◯]** under inspelningen.

- Autoöverhoppningen avbryts.

visning av bilder



- **Innan du börjar -** Anslut hörlurarna, slå på spelaren och kontrollera batteriet.

VISNING AV BILDER

1. Välj **-ikonen** på huvudmenyn.



2. Välj önskad bildfil.

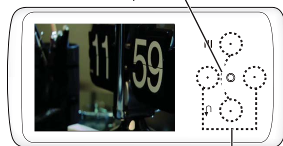
- Det valda fotot visas.

Så här går du till föregående/nästa bild

Tryck lätt på **knappen [vänster,höger]** i horisontell vy.

- Föregående/nästa bild visas.

[upp, ned]-knapp



[vänster, höger]-knapp

<Horisontell vy>



OBS!

- **[ ]** visas om bildfiler har felaktig miniatyrinformation.
- Vissa bilder kanske laddas långsamt.
- Om du överför en fotofil till spelaren med <EmoDio> konverteras den till JPG-format innan den överförs. Filstorleken justeras automatiskt. Mer information finns i hjälpen till <EmoDio>.

SKÄRMVISNING FÖR BILD

Förhandsgranskning av bild



1	Indikator för huvudmeny
2	Aktuell tid
3	Batteristatus
4	Indikator för aktuell fil/totalt antal filer
5	Knapplåsindikator
6	Status för musikuppspelning
7	Indikator för bildläge
8	Filnamn
9	Miniatyrbilder



- Skärminformationen är bara ett exempel. Den kan se annorlunda ut.

ANVÄNDA BILDMENYN

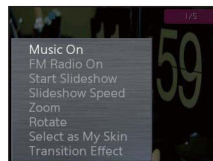
Visa bilder när du lyssnar på musik eller FM-Radio

Du kan njuta av musik eller FM-Radio när du visar bilder.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en bild.

2. Välj **<Music On>** (Musik På) eller **<FM Radio On>** (FM-Radio På).

- Varje gång du trycker lätt på <Music On> (Musik På) eller <FM Radio On> (FM-Radio På) växlar du mellan ljud på och ljud av.

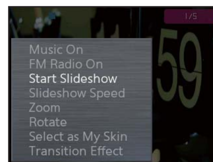


Så här tittar du på ett bildspel

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en bild.

2. Välj **<Start Slideshow>** (Starta bildspel).

- Du ser den på [ ] skärmen sedan startar spelaren bildspelet.



ANVÄNDA BILDMENYN (Fortsättning)

Stoppa bildspelet

1. Tryck lätt på **[☰]** i bildspelsläge.

2. Välj **<Stop Slideshow>** (Stoppa bildspel).

- Detta stoppar bildspelet.


OBS!

- Du kan även stoppa ett bildspel genom att trycka lätt på [◯] i bildspelsläge.

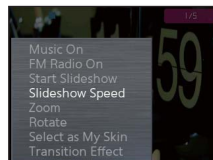
Så här anger du bildspelshastighet

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en bild.

2. Välj **<Slideshow Speed>** (Bildspelshastighet).

3. Välj önskad hastighet.

- Välj mellan <Fast> (Snabb), <Normal> och <Slow> (Långsam).



ANVÄNDA BILDMENYN (Fortsättning)

Så här förstorar du en bild

Du kan zooma in en bild.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en bild.

2. Välj **<Zoom>** (Zooma).

3. Välj önskad zoomfaktor.

- Välj antingen <100%>, <200%> och <400%>.



4. Tryck lätt på **knappen [upp, ned, vänster, höger]** för att gå till den delen av bilden som ska förstoras.

Avbryta zoomning

Tryck lätt på **[◯]** under zoomning av en bild.


OBS!

- Ju större bilden är, desto längre tar det att zooma den.

ANVÄNDA BILDMENYN (Fortsättning)

Rotera bilden

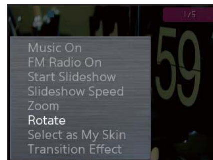
Det går att rotera bilden som du vill.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en bild.

2. Välj <**Rotate>** (Rotera).

3. Välj önskad vinkel.

- Välj antingen <Left 90°> (Vänster 90°), <Right 90°> (Höger 90°) och <180°>.



ANVÄNDA BILDMENYN (Fortsättning)

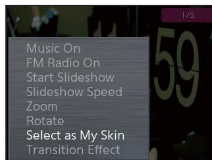
Så här väljer du en bild som bakgrundsbild

Du kan ställa in en bild som bakgrundsbild för skärmen.

1. Välj en bildfil som bakgrundsbild och tryck på **[☰]**.

2. Välj **<Select as My Skin>** (Välj som mitt tema) → **<Yes>** (Ja).

- Den valda bilden blir bakgrundsbild.



Så här ändrar du övergångseffekt

Du kan ställa in övergångseffekt för det sätt som den aktuella bilden ska växla till föregående eller nästa.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en bild.

2. Välj **<Transmision Effect>** (Övergångseffekt).

3. Välj önskad övergångseffekt.

- Välj mellan <Off> (Av), <Auto>, <Fade> (Tona), <Checkers> (Schack), <Push> (Trycka på), <Flip> (Bläddra) och <Iris> (Bländare).



läsa text

Oavsett om det är en novell, ett manuskript eller en forskningsrapport kan du läsa det på din MP3-spelare…samtidigt som du lyssnar på musik!



- **Innan du börjar -** Anslut hörlurarna, slå på spelaren och kontrollera batteriet. Ange önskat textspråk för text. Se sidan 65.

LÄSA TEXT

1. Välj TEXTS **-ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj önskad textfil.

- Text visas på skärmen.
- Tryck och håll ned [ ] för att visa helskärm. För att återgå till föregående skärm trycker du och håller ned [ ] igen.



Gå till föregående/nästa sida

Tryck lätt på **knappen [vänster, höger]**.

- Tryck och håll in knappen [vänster, höger] för att kontinuerligt flytta till föregående / nästa sida.



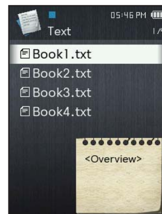
- Den här produkten hanterar TXT-filformat i Textläget.

LÄSA EN BOKMÄRKT FIL

Den punkt där videofilsuppspelningen senast stoppades bokmärks automatiskt.

1. Välj TEXTS **-ikonen** på huvudmenyn.

- Du kan se den färgade, bokmärkta filen i textfillistan.



2. Välj önskad bokmärkesfil.

- Du kan läsa textfilen från den punkt där filen senast spelades upp.


OBS!

- Du kan ställa in upp till 10 bokmärken.

ANVÄNDA TEXTMENYN

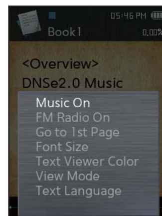
Så här läser du texter under tiden du lyssnar på musik eller FM-Radio

Du kan njuta av musik eller FM-Radio när du läser text.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en text.

2. Välj **<Music On>** (Musik På) eller **<FM Radio On>** (FM-Radio På).

- Varje gång du trycker lätt på <Music On> (Musik På) eller <FM Radio On> (FM-Radio På) växlar du mellan ljud på och ljud av.



ANVÄNDA TEXTMENYN (Fortsättning)

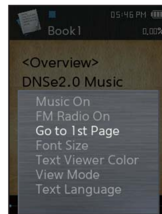
Så här går du till första sidan

Använd denna om du vill titta på texten från den första sidan.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en text.

2. Välj **<Go to 1st Page>** (Gå till 1:a sidan) → **<Yes>** (Ja).

- Flyttar till första sidan.



Så här ändrar du storlek för teckensnitt

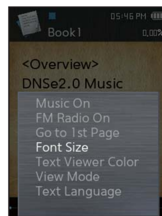
Du kan ändra teckensnittsstorleken för texten.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en text.

2. Välj **<Font Size>** (Teckensnittsstorlek).

3. Välj önskad teckensnittsstorlek.

- Välj mellan <Small> (Liten), <Medium> och <Large> (Stor).



ANVÄNDA TEXTMENYN (Fortsättning)

Så här ställer du in typ av färg för textvisning

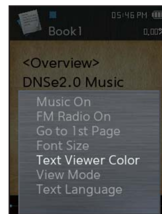
Välj vilken färg du vill visa texten i.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en text.

2. Välj **<Text Viewer Color>** (Textvisningsfärg).

3. Välj önskad textvisningsfärg.

- Välj mellan <Type 1> (Typ 1) ~ <Type 6> (Typ 6).



Så här ställer du in textvisningsläge

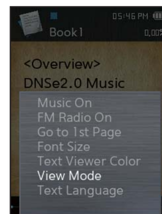
Du kan visa texten horisontellt eller vertikalt.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en text.

2. Välj **<View Mode>** (Visningsläge).

3. Välj önskat visningsläge.

- Välj antingen <Vertical> (Vertikal) eller <Horizontal> (Horisontal).
- Välj <Vertical> (Vertikal) för att visa texten vertikalt och <Horizontal> (Horisontell) för att rotera skärmen horisontalt.



ANVÄNDA TEXTMENYN (Fortsättning)

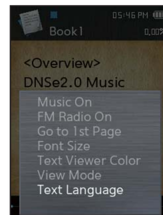
Att ställa in textspråk

Du kan välja ett språk för visning av text.

1. Tryck lätt på **[☰]** när du tittar på en text.

2. Välj **<Text Language>** (Textspråk).

- <English>, <Korean>, <French>, <German>, <Italian>, <Japanese>, <Chinese(S)>, <Chinese(T)>, <Spanish>, <Russian>, <Hungarian>, <Dutch>, <Polish>, <Portuguese>, <Swedish>, <Thai>, <Finnish>, <Danish>, <Norwegian>, <Afrikaans>, <Basque>, <Catalan>, <Czech>, <Estonian>, <Greek>, <Hrvatski>, <Icelandic>, <Romanian>, <Slovak>, <Slovene>, <Turkish>, <Vietnamese>.



3. Välj önskat språk.

- Du kan visa text i det valda språket.



- Vilka språk som stöds kan ändras.

lyssna på FM-Radio



- **Innan du börjar -** Anslut hörlurarna, slå på spelaren och kontrollera batteriet.

LYSSNA PÅ FM-RADIO

1. Välj FM RADIO **-ikonen** på huvudmenyn.

- Mottagning av FM-Radio startar.



Använda funktionen Mute (tyst)

Tryck lätt på **[ ]** medan du lyssnar på FM-Radio

- Tryck lätt på [ ] igen för att återgå till lyssningen.



OBS!

- Se till att hörlurarna är anslutna till spelaren när du söker eller ställer in frekvenser. Hörlurarna används som antenn för mottagning av FM-Radio.
- I områden med dålig mottagning kan spelaren inte söka efter tillgängliga frekvenser.

SKÄRMVISNING FÖR FM-RADIO



1	Aktuell tid
2	Batteristatus
3	Indikator för tyst läge
4	Frekvensplats
5	Knapplåsindikator
6	Indikator för radioläge
7	Indikator för manuell/ förinställd hantering
8	Indikator för aktuell frekvens (MHz)
9	RDS-indikator


OBS!

- **Vad är RDS?**
  RDS (Radio Data System) tar emot och visar meddelanden som t.ex. sändningsinformation. Programinformation som News (nyheter), Sports eller Music (musik), eller information som sänds från stationen visas på skärmen.
- Om FM-signalen är svag kanske inte RDS-informationen kan visas.
- Skärminformationen är bara ett exempel. Den kan se annorlunda ut.

ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO

Söka efter FM-stationer

Tryck på och håll ned **[Vänster, Höger]-knappen** och släpp sedan det manuella läget.

- Sökningen slutar på frekvensen närmast från den punkt där knappen släpps upp.



ELLER,

Tryck lätt på **[Vänster, Höger]-knappen** för att gå igenom frekvenserna en efter en i manuellt läge.

- Du förflyttas mellan frekvenser när knappen trycks in.



ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO (Fortsättning)

Att växla till förinställt läge

Välj det här läget om du vill söka genom dina sparade FM förinställningar, en förinställning åt gången.

1. Tryck lätt på **[☰]** i manuellt läge.

2. Välj **<Go to Preset Mode>** (Gå till förinställt läge).


OBS!

▪ Om det inte finns några förinställda frekvenser kommer inte spelaren att växla till förinställt läge.



Att växla till manuellt läge

Välj det här läget om du vill söka manuellt genom FM-bandet, en frekvens åt gången.

1. Tryck lätt på **[☰]** i manuellt läge.

2. Välj **<Go to Manual Mode>** (Gå till manuellt läge).



ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO (Fortsättning)

Lagra stationer i det förinställda minnet

Du kan förinställa upp till 30 stationer i minnet för din MP3-spelare och återgå till dem genom att bara trycka på en knapp.

Manuellt – välj endast de stationer du vill lagra



1. Välj en frekvens att förinställa i manuellt läge och tryck lätt på ikonen **[☰]**.

2. Välj **<Add to Preset>** (Lagra som förval).

- Den valda frekvensen läggs till i Förinst.listan.

Automatiskt – lagra automatiskt alla stationer som spelaren tar emot

1. Tryck lätt på **[☰]** i FM-Radioläget.

2. Välj **<Auto Preset>** (Automatisk förinställning) → **<Yes>** (Ja).

Så här avbryter du Autoförinställning

Om du vill avbryta en autoförinställning trycker du lätt på **[◯]**.

- Autoförinställningen avbryts och endast frekvenser sparade fram till att sökningen avbröts, sparas.

ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO (Fortsättning)

Lyssna på förinställda stationer

Tryck lätt på **[Vänster, Höger]-knappen** i förinställningsläge.

- Du kan lyssna på den lagrade radiofrekvensen.



Radera en förinställning

Följ stegen nedan för att ta bort frekvenser medan du lyssnar på FM-Radio.

1. I förinställningsläget söker du efter en förinställd frekvens att radera och trycker lätt på **[☰]**.

2. Välj **<Delete from Preset>** (Radera från förinst).

- Den valda frekvensen tas bort.



ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO (Fortsättning)

Så här spelar du in en FM-Radiosändning

Du kan spela in en FM-Radiosändning när helst som du lyssnar på radion.



1. Välj en frekvens du vill lagra i FM-Radioläge och tryck lätt på **[☰]**.

2. Välj **<Start Recording>** (Start inspelning).

- Spelaren startar inspelningen.


OBS!

- Du kan även spela in FM-Radio genom att trycka och hålla ned knappen [•••] i FM-Radioläge.

Avbryta inspelning



1. Tryck lätt på **[◯]** under inspelningen.

- Ett meddelande visas som frågar om du vill lyssna på den fil du spelat in.

2. Välj **<Yes>** (Ja) eller **<No>** (Nej).

- Om du väljer <Yes> (Ja) spelas den nyss inspelade filen upp.
- Om du väljer <No> (Nej) spelas den nyss inspelade filen inte upp.


OBS!

- Den inspelade filen sparas i MP3-format.
- Den inspelade filen lagras i <File Browser> (Filhanterare) → <Recorded Files> (Inspelade filer)→<FM Radio> (FM-Radio).
- Varje inspelningsfil kan vara så lång som 8 timmar.
- Du kan spela in i upp till 17 timmar. (baserat på 128 Kbps, 1GB)
- Det går att lagra maximalt 999 filer för FM-Radioinspelning.

ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO (Fortsättning)

Så här ställer du in FM-inspelningskvalitet

Du kan välja inspelningskvalitet för FM-Radio.

1. Tryck lätt på **[☰]** i FM-Radioläget.

2. Välj **<REC Quality>** (Inspelningskvalitet).

3. Välj önskad inspelningskvalitet.

- Välj mellan <Super High(128kbps)> (Superhög (128 Kbps)), <High(96kbps)> (Hög (96 Kbps)), <Normal(64kbps)>.
- Ju bättre kvalitet, desto större blir filen.



Att ställa in FM-mottagning

För att ta emot fler eller färre FM-Radiofrekvenser, justerar du <FM Reception> (FM-mottagning).

1. Tryck lätt på **[☰]** i FM-Radioläget.

2. Välj **<FM Reception>** (FM-mottagning).

3. Välj önskad mottagning.

- Du kan välja mellan <High> (hög), <Middle> (Medel) och <Low> (Låg).
- Om du väljer <High> (Hög) kan fler frekvenser tas emot.



ANVÄNDA MENYN FÖR FM-RADIO (Fortsättning)

Att ställa in FM-region

Du kan ändra en inställning för FM-område för förberedelse vid resor utomlands.



1. Tryck lätt på [☰] i FM-Radioläget.

2. Välj **<FM Region>** (FM-region).

3. Välj önskad FM-region.

- Frekvensintervall per region

Worldwide (Ï världen)	Söker FM-frekvenser i 50 kHz-intervaller mellan 87,50 MHz-108,0 MHz.
USA	Söker FM-frekvenser i 100 kHz-intervaller mellan 87,5 MHz-108,0 MHz.
Korea	
Japan	Söker FM-frekvenser i 100 kHz-intervaller mellan 76,0 MHz-108,0 MHz.

4. Välj **<Yes>** (Ja) eller **<No>** (Nej).

- Välj <Yes> (Ja) för att starta den automatiska förinställningen av vald region och välj <No> (Nej) för att bara ändra region.



- Dina tidigare lagrade radiofrekvenser raderas när du ändrar <FM Region> (FM-region) på din spelare.
- FM-region kan tas bort eller ändras utifrån spelarens målregion.

visa datautkast

Du kan normalt ta emot uppdaterad information utan att behöva besöka nyhetssidor, bloggar och UCC-platser varje gång.



- **Innan du börjar** - Överför önskad kanalpost till spelaren med <EmoDio>. Anslut hörlurarna, slå på spelaren och kontrollera batteriet.

VISA DATAUTKAST

Du kan visa kanalposter som lagts till **<Datacasts>** (Datautkast).

1. Välj DATACASTS **-ikonen** på huvudmenyn.



2. Välj önskad kanaltitel.

- Ikonen : musikfil
- Ikonen : videofil
- Ikonen : bildfil
- Ikonen : textfil

3. Välj önskad fil.

- Den valda filen spelas upp.




OBS!

- Mer utförliga instruktioner finns under <Datacasts> (Datautkast) i <EmoDio>.

RÖSTINSPELNING

Du kan göra en röstinspelning.



1. Välj PRIME PACK **-ikonen** på huvudmenyn.

2. Välj **<Voice REC>** (Röstinspelning).

3. Tryck lätt på **[ ].**

- Spelaren startar inspelningen.


OBS!

- Du kan även spela in genom att trycka in och hålla ned knappen [•••].


ANMÄRKNING

- Håll inte mikrofonen för nära eller långt ifrån din mun eftersom det kan orsaka dålig ljudkvalitet.
- Du kan inte använda röstinspelningen när batterinivån är låg.

Så här avbryter du röstinspelningen



1. Tryck lätt på **[ ]** under inspelningen.

- Ett meddelande visas som frågar om du vill lyssna på den fil du spelat in.

2. Välj **<Yes>** (Ja) eller **<No>** (Nej).

- Om du väljer <Yes> (Ja) spelas den nyss inspelade filen upp.
- Om du väljer <No> (Nej) spelas den nyss inspelade filen inte upp.


OBS!

- Den inspelade filen sparas i MP3-format.
- Den inspelade filen lagras i <File Browser> (Filhanterare) →<Recorded Files> (Inspelade filer) → <Voice> (Röst).
- Varje inspelningsfil kan vara så lång som 8 timmar.
- Du kan spela in i upp till 17 timmar. (baserat på 128 Kbps, 1GB)
- Det går att lagra maximalt 999 filer för röstinspelning.

SÅ HÄR AVBRYTER DU RÖSTINSPELNINGEN (Fortsättning)

Ställa in kvalitet för röstinspelning

Du kan välja kvalitet för röstinspelning.

1. Tryck lätt på **[☰]** i läget för röstinspelning.

2. Välj **<Voice REC Quality>** (Röstinspelningskvalitet).

3. Välj önskad inspelningskvalitet.

- Välj mellan <Super High(128kbps)> (Superhög (128kbps)), <High(96kbps)> (Hög (96kbps)), <Normal(64kbps)>.
- Ju bättre kvalitet, desto större blir filen.



Så här kontrollerar du den inspelade filen

Du kan spela upp den inspelade filen.

1. Tryck lätt på **[☰]** i läget för röstinspelning.

2. Välj **<Recorded Files>** (Inspelade filer).

3. Välj önskad fil för röstinspelning.

- Den inspelade filen spelas upp.



SPELA VIDEOSPEL

Din MP3-spelare levereras laddad med spännande spel!



- **Innan du börjar -** Slå på spelaren och kontrollera batteriet.

1. Välj PRIME PACK **-ikonen** på huvudmenyn.



2. Välj **<Games>** (Spel).

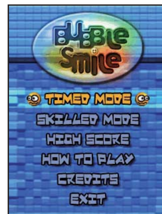
3. Välj önskat spel.


OBS!

- Spel kan läggas till eller ändras utan föregående meddelande.
- Mer information finns i hjälpavsnittet för respektive spel.

Bubble Smile

Du måste få så många poäng som möjligt genom att ändra ordningen för de tre bubblorna och anpassa dem horisontalt eller diagonalt.



Tryck lätt på **knappen [upp, ned, vänster, höger]** för att flytta kombinationen av tre bubblor.

Tryck lätt på **[☰]** för att ändra ordningen för bubblor medurs.

Tryck lätt på **[⮌]** för att ändra ordningen för bubblor moturs.

Du intjänar poäng endast om minst tre bubblor sitter ihop.

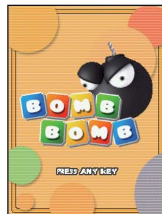
BOMB BOMB

Det här är ett tankespel där du kan ändra ordningen för tre block för att matcha färgen för blocket med bilden på en hammare med buntade alternativ, som avlägsnar blocken. Ta bort så många block som möjligt.

Tryck lätt på **knappen [vänster, höger]** för att flytta blocken åt vänster eller höger.

Tryck lätt på **knappen [upp]** för att ändra positionen för blocken horisontalt eller vertikalt.

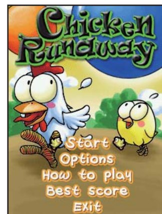
Tryck lätt på **knappen [ned]** för att släppa objektet.



Chicken Runaway

Det här är ett spel där du flyttar på hönan och kycklingarna genom att jaga dem åt vänster eller höger, du ska undvika bollar som ramlar från himlen för att hålla hönan skyddad så länge som möjligt.

Tryck lätt på **knappen [vänster, höger]** för att flytta hönan åt vänster eller höger.



felsökning

Om du har problem med din nya MP3-spelare, sök efter en lösning i den här listan. Kontakta närmaste Samsung kundcenter om problemet kvarstår.

PROBLEM	LÖSNING
Strömmen slås inte på.	• Strömmen slås inte på om batteriet är helt urladdat. Ladda batteriet och slå på enheten igen. • Tryck på Reset.
Knapparna fungerar inte.	• Kontrollera om HOLD-funktionen är aktiverad så att alla knappfunktioner är låsta. • Se till att du trycker på rätt knapp och ikon innan du testar. • Tryck på Reset.
Skärmen tänds inte.	• I direkt solljus kan det vara svårt att se informationen på skärmen. • Om **<Display Off Time>** (Avstängningstid för skärm) väljs från **<Settings>** (Inställningar) → **<Display>** (Skärm), slås skärmbilden av. Tryck på valfri knapp och se om den slås på.
Strömmen slås av.	• Strömmen slås automatiskt av när batteriet är helt urladdat. Ladda batteriet. • Om **<Auto Power Off>** (Automatisk avstängning) har valts från **<Settings>** (Inställningar) → **<System>**, slås strömmen av när spelaren är i pausläge. Slå på spelaren.

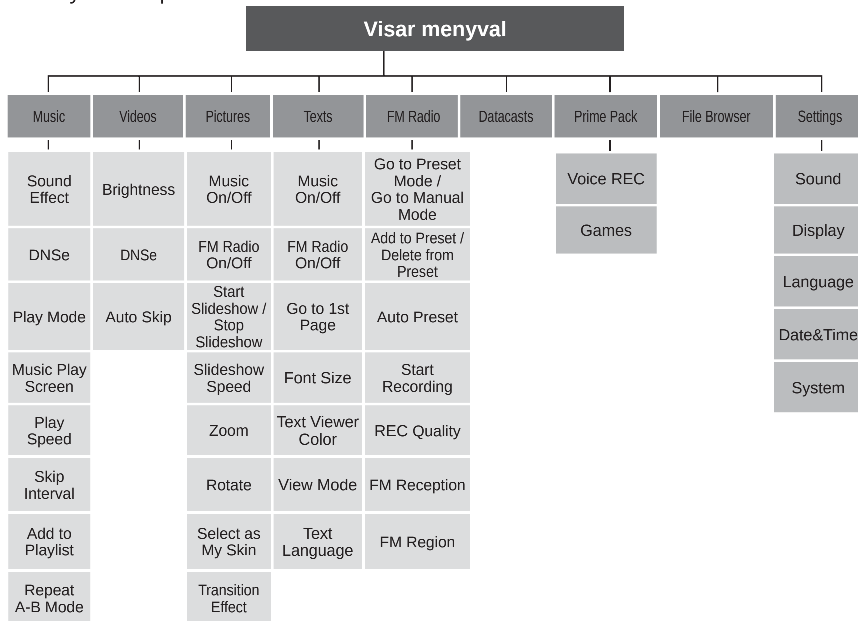
PROBLEM	LÖSNING
Batteritiden kan variera från vad som anges i bruksanvisningen.	• Batteritiden kan variera beroende på ljudläge och skärminställningar. • Produktens livstid kan kortas om den lämnas längre perioder i höga eller låga temperaturer.
Programfel i EmoDio	• Kontrollera om datorn uppfyller grundläggande systemkrav.
Anslutningen till datorn fungerar inte.	• Kontrollera om USB-kabeln sitter i ordentligt och försök igen. • Kör Windows-uppdatering på din dator. Välj Viktiga Uppdateringar och Service Packs och uppdatera allt. Starta om datorn och anslut enheten igen.
Filöverföringshastigheten är för låg.	• Om du kör flera program, inklusive <EmoDio> på din dator, blir filöverföringshastigheten långsam. Avsluta de program du inte använder och försök överföra på nytt.
Uppspelning fungerar inte.	• Kontrollera att filen är sparad i minnet. • Kontrollera om musikfilen är skadad. • Kontrollera batterinivån.
Filöverföringen fungerar inte.	• Kontrollera USB-kabeln. Ta ur och sätt i USB-kabeln igen. • Kontrollera om minnet är fullt. • Tryck på Reset.

PROBLEM	LÖSNING
Filer eller data saknas.	• Kontrollera om USB-kabeln har kopplats ur under fil- eller dataöverföring. Om så är fallet kan det orsaka skador inte bara på filer/data utan även på produkten. Samsung ansvarar inte för dataförlust.
Onormal visning av uppspelningstid under uppspelning.	• Kontrollera om filen har formatet VBR (Variable Bit Rate).
Onormal visning av filnamn.	• Gå till **<Settings>** (Inställningar) → **<Language>** (Språk) → **<Contents>** (Innehåll) på huvudmenyn, ange önskat språk och uppdatera biblioteket manuellt.
Enheten är varm.	• Laddning genererar värme. Det påverkar inte produktens livslängd eller funktioner.
Ett meddelande visas vid visning av video.	• Försök ladda ned filmklippet med EmoDio igen.

bilaga

MENYTRÄD

Här följer en översikt över hur menyer och funktioner är organiserade på din nya MP3-spelare.



PRODUKTSPECIFIKATIONER

Modellnamn	YP-Q2
Effekt	DC 5,0V/ 500mA
Inbyggt batteri	580 mAh/ DC 3,7V
Filtyp Kompabilitet	AUDIO : MPEG1 Layer3 (32kbps ~ 320kbps, 32kHz ~ 48kHz), MPEG2 Layer3 (8kbps ~ 160kbps, 16kHz ~ 24kHz), MPEG2.5 Layer3 (8kbps ~ 160kbps, 8kHz ~ 12kHz), WMA (8kbps ~ 320kbps, 8kHz ~ 48kHz), Ogg (Q0-Q10), FLAC (Gratis förlustfri ljud-Codec) VIDEO: SVI(Video: MPEG4, Audio: MP3 (44,1 kHz, 128kbps)), WMV (WMV9 enkel profil, max 860kbps, WMA audiospec), Upplösning: 320X240, Bildhastighet: 30 fps IMAGE : JPEG(Baseline) under 5MB
Antal filer/mappar som stöds	Mappar: Max. 1000 / filer: Max. 6000 (Inklusive mapp)
Uttag för hörlurar	20 mW/Ch. (baserat på 16Ω)
Utfrekvensintervall	40Hz~20kHz
Signal till brusnivå	90 dB (med 20kHz filter)
Uppspelningstid	Musik: Max. 50 timmar (MP3 128kbps, volym: 15, Normalt ljudläge, skärm av) Video: Max. 4 timmar (ljusstyrka 5, volym: 15, normalt ljudläge, skärm av)

Driftstemperatur	-5~35°C (23~95°F)
Hölje	Plast
Vikt	58g
Mått (BxHxD)	49 X 101 X 9,9 mm

FM-Radio	FM-frekvens	87,5~108,0 MHz	FM T.H.D	1%
	FM-signal till brusnivå	55 dB	FM användarkänslighet	38 dBµ

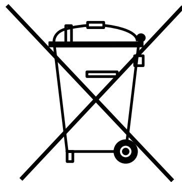
Innehållet i den här manualen kan ändras utan föregående meddelande.

LICENS

Produkten som hör till denna manual är licensierad med vissa villkor mot tredje part. Licensen är begränsad till privat, icke-kommersiell användning av slutanvändaren.
Ingen kommersiell användning är tillåten.
Den här licensen gäller endast den här produktenheten, licensen täcker inte några olicensierade produktenheter eller processer anpassade till ISO/IEC 11172-3 eller ISO/IEC 13818-3 och används eller säljs tillsammans med produktenheten.
Licensen täcker endast användning av den här produktenheten för kodning/avkodning av ljudfiler anpassade till ISO/IEC 11172-3 eller ISO/IEC 13818-3. Licensen beviljar inga rättigheter för produktfunktioner som inte är anpassade till ISO/IEC 11172-3 eller ISO/IEC 13818-3.

KORREKT AVFALLSHANTERING AV PRODUKTEN (ELEKTRISKA OCH ELEKTRONISKA PRODUKTER)

Denna markering på produkten, tillbehören och i manualen anger att produkten och de elektroniska tillbehören (t.ex. laddare, headset, USB-kabel) inte bör sorteras tillsammans med annat hushållsavfall när de kasseras. Till förebyggande av skada på miljö och hälsa bör dessa föremål hanteras separat för ändamålsenlig återvinning av beståndsdelarna. Hushållsanvändare bör kontakta den återförsäljare som sålt produkten eller sin kommun för vidare information om var och hur produkten och tillbehören kan återvinnas på ett miljösäkert sätt. Företagsanvändare bör kontakta leverantören samt verifiera angivna villkor i köpekontraktet. Produkten och de elektroniska tillbehören bör inte hanteras tillsammans med annat kommersiellt avfall.

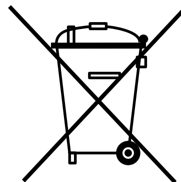




KORREKT AVFALLSHANTERING AV BATTERIERNA I DENNA PRODUKT

(Gäller EU och andra europeiska länder med särskild batteriåtervinning.)

Denna markering på batteriet, i manualen eller på förpackningen anger att batterierna i denna produkt inte bör slängas tillsammans med annat hushållsavfall. De kemiska symbolerna Hg, Cd eller Pb visar i förekommande fall att batterierna innehåller kvicksilver, kadmium eller bly i mängder överstigande de gränsvärden som anges i EU-direktivet 2006/66. Om batterierna inte slängs på ett ansvarsfullt sätt kan dessa substanser utgöra en fara för hälsa eller miljö.



Hjälp till att skydda naturresurser och bidra till materialåtervinning genom att sortera batterierna separat från annat avfall och lämna in dem på en återvinningsstation.

OBLIGATORISKT MEDDELANDE FÖR GPL/LGPL-LICENSIERAD PROGRAMVARA SOM ANVÄNDS IN DEN HÄR PRODUKTEN

Följande GPL-körfiler och LGPL-bibliotek används i den här produkten och omfattas av GPL/LGPL-licensavtalet som är inkluderad om en del av den här dokumentationen. Källkoden för dessa körfiler och bibliotek kan fås via e-post om så begärs via mp3.sec@samsung.com

GPL EXECUTABLES:

- Linux Kernel, Busybox

LGPL LIBRARIES

- SDL

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is

implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) *yyyy name of author*

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.
If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that

forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library’s complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

•b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It

is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit

royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making

it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

> *one line to give the library’s name and an idea of what it does.*
> Copyright (C) *year name of author*
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob’ (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> *signature* of Ty Coon, 1 April 1990
>
> Ty Coon, President of Vice

LIBJPEG LICENSE AGREEMENT

this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Om du har några frågor eller synpunkter om
Samsungs produkter,
är du välkommen att kontakta Samsung Support.
Samsung Electronics Nordic AB
075-SAMSUNG(726 78 64)
www.samsung.com/se

REV.0.0